

# [ジェノバの商人]セッティングガイド

## 《 目的 》

プレイヤーはジェノバの街の商人として、収益をもたらす任務を達成し、都市の重要な建物を自分のものとし、自分の手番の“アクション”を他人に“売りつける”ことで財を得、アクションを通して任務と手紙を受け取り、達成を目指します。上手くアクションの売買とアクション行動のバランスをとり、ゲーム終了時に最も所持金の多いプレイヤーの勝利となります。

## 《 各プレイヤーに配られるもの 》

- ・カード … 各山札から1枚ずつ(計4枚)
- ・初期資金 … 130ドゥカット(5,10,50を各2ずつ)

## 《 スタートプレイヤーに配られるもの 》

- ・商人の塔 … 5つのディスクのこと
- ・ダイス … 2個
- ・スタートプレイヤータイル … ゲーム終了までずっと持つこと

## 《 ボード上 》

- ・大取引カード … 山札にして《ボード右最上の建物》に置く
- ・小取引カード … 山札にして《ボード右最下の建物》に置く
- ・手紙カード … 山札にして《ボード左最下の建物》に置く
- ・特権カード … 山札にして《ボード左最上の建物》に置く
- ・商品駒:銀(灰)、銅(茶) … 各5個を《ボード左中上の建物》に置く
- ・商品駒:麻(赤)、絹(青) … 各5個を《ボード左中下の建物》に置く
- ・商品駒:塩(白)、胡椒(黒) … 各5個を《ボード右中上の建物》に置く
- ・商品駒:米(ベージュ)、小麦(黄) … 各5個を《ボード右中下の建物》に置く
- ・《1:1 交換》タイル … 7枚を《ボード左中央の建物》に置く
- ・《任意のスタートマス》タイル … 5枚を《停車場(coach house)》脇に置く
- ・《追加アクション》タイル … 5枚を《公園(park)》脇に置く
- ・《任意の商品》タイル … 5枚を《港(harbor)》脇に置く
- ・《建物アクション》タイル … 5枚を《宮殿(palace)》脇に置く
- ・所有マーカー … 各プレイヤーは1色を選び、1人7個ずつ全員ぶんを《ボード右中央の建物》に置く
- ・ラウンドマーカー … 《ラウンドマス》の最初(↑)のマス

## ゲームの流れ:

- 1) “財産([商品]や[カード]など)”を集める
- ↓
- 2) 機会があれば[所有マーカー]を配置
- ↓
- 3) [大取引][小取引]を達成して報酬を貰う

↓

お金を集めよう！

# [ジェノバの商人]プレイエイド

## 《 手番 》

- ・スタートプレイヤーから時計回りに手番を行う

## 《 手番での手順 》

＊ 手番プレイヤーも、手番以外のプレイヤーも、1回のみアクションが可能

＊ 1つの建物でアクションを行えるのは1人のみ

- ↓・1) ダイス2個を振り、出目に対応する位置に[商人の塔]を置く
  - 1-1) 手番プレイヤーは[商人の塔]が置かれた建物でのアクションを行うかどうか選択
  - 1-2) 手番プレイヤーがアクションを行わなかった(もしくは行えなかった)場合、アクションを希望するプレイヤーが居れば、そのプレイヤーがアクションを行う
- ↓・2) [商人の塔]の移動(×4)
  - 2-1) 手番外プレイヤーは移動に関する交渉を試みる
  - 2-2) 1番下のディスクをその建物に残したまま、隣接する建物へ[商人の塔]を移動
  - 2-3) 移動先の建物で1-1～1-2の手順を行う
  - 2-4) 最後のディスクが移動し、アクションが終了するまで2-1～2-3を繰り返す
- ↓・3) [所有マーカー]の配置
- ↓・4) [商人の塔]と[ダイス]を次の手番プレイヤーに渡す

※ 赤は横軸、青は縦軸の座標

**check!** 縦横(斜め不可)に隣接

## 《 ゲームの終了 》

- ・[ラウンドマーカー]が最後のマスに移動したら、そのラウンド終了時にゲーム終了  
(2人=12R、3人=10R、4人=8R、5人=7R)
- ・[特権カード]を公開し、“繋がっている”建物の数に応じた額を受け取る
- ・[所有マーカー]がある建物1つにつき10ドゥカットを得る

**check!** 〈市場〉によりラウンド数が減少する  
場合がある

● 所持金の最も多い者の勝利

## 交渉と取り決めについてのルール

- ・決定権は手番プレイヤーにある(交渉を蹴る事も可)
- ・交渉には、“財産”を条件として提示する  
“財産”とは [お金(5単位)] [各種カード] [特殊タイル] [商品] [所有マーカー] である
- ・隣接する建物への移動に関する交渉が成立したら、支払いは即座に行われる。  
隣接しない建物への移動に関する交渉は、支払いを行う必要は無く(隣接する建物への移動として)  
支払いを行うまでは条件等の変更も可能
- ・現在所持していない“財産”の提示は行えない  
ただし移動先でのアクションによって手に入る“財産”は交渉の条件として提示できる
- ・空取引不可(アクションの意思の無い者は口出し無用)
- ・〈通路〉に移動させるよう交渉する事もできる

**check!** [所有マーカー]をやりとりする場合、提示した数の自分のマーカーをボードに戻し、相手のマーカーをボードからストックに渡す

**check!!** “財産”の組合せでも可

**check!** 支払いが完了した時点で拘束力発生

**check!** 〈通路〉ではアクションは発生しないが、  
[所有]関連で移動を望む場合がある

## 建物でのアクション効果

！重要！

ギルドホール(guild hall)	〔大取引カード〕 1枚手に入れる
市役所(city hall)	〔小取引カード〕 2枚を手に入れる
郵便局(post office)	〔手紙カード〕 2枚を手に入れる
大聖堂(cathedral)	〔所有マーカー〕 2つを手に入れる
宮殿(palace)	〔特殊タイル／建物アクション〕 1枚を入手
公園(park)	〔特殊タイル／追加アクション〕 1枚を入手
停車場(coach house)	〔特殊タイル／任意のスタートマス〕 1枚を入手
港(harbor)	〔特殊タイル／任意の商品〕 1枚を入手
酒場(tavern) レストラン(restaurant)	〔特殊タイル／1:1 交換〕 1枚を入手
商品倉庫(metals)(spices)(grains)(fabrics)	〔対応する〔商品駒〕 1つずつ(計2つ)入手
邸宅(Colini)(Monetti)(Ricci)(Zasteri)	a) 対応する大取引を達成 b) 〔特権カード〕1枚を入手
市場(ボード中央)	スタートマスだった時は〔ラウンドマーカー〕を1つ進める
通路	『〔所有マーカー〕の配置』を参照

〔所有マーカー〕が置かれている建物で、その〔所有マーカー〕の持主以外のプレイヤーがアクションを行った場合、〔所有マーカー〕の持主は銀行から10ドゥカットを得る

*check!* どちらか1種類がストックに無い場合、片方1個だけ入手  
← a/bどちらか片方のアクションのみを行う  
*check!* 〈市場〉にはアクションは無い  
*check!* 〈通路〉にはアクションは無い

## 〔所有マーカー〕の配置

- 手番プレイヤーから時計回りに順番に、1度だけ行う

↓・〔商人の塔〕ディスクのある〈通路〉1つを選択

↓・〈通路〉に隣接する建物2つに、それぞれ1つずつまで〔所有マーカー〕を配置

既に配置されている他プレイヤーの〔所有マーカー〕があれば、自分のマーカーのストック1つをボードに返す事で、それを除去できる  
除去後に続けて配置する事も可能

↓・選択した〈通路〉の〔商人の塔〕ディスクを取り除く

*check!* 行わなくてもよい

## 〔カード〕の効果

〔大取引(large Order)〕	● 対応する〈邸宅〉に於いて、「取引達成のアクション」を行う事で使用 指定された3つの〔商品〕をボードに戻し、カードを表向きに山札の下に戻す ⇒ 報酬：100ドゥカット + 任意の〔特殊タイル〕1枚
〔小取引(small Order)〕	● 対応する建物でアクションを行った際、同時に使用（ただし1回のアクションに1枚） 建物で通常のアクションを行う；指定された1つの〔商品〕をボードに戻し、カードを表向きに山札の下に戻す ⇒ 報酬：40ドゥカット
〔手紙(Message)〕	● 1回の手番の間に、対応する2つの建物両方に〔商人の塔〕ディスクが置かれた際に使用 カードを表向きに山札の下に戻す ⇒ 報酬：30ドゥカット ※誰かがアクションを行っている必要は無い
〔特権(Privilege)〕	● ゲーム終了時に使用 繋がって(隣り合って)いるカード(=建物)の数に応じて、報酬を受取る

## 〔特殊タイル〕の効果

- 〔特殊タイル〕は、適切なタイミングであれば何枚でも、組み合わせても使う事が可能

〔任意のスタートマス(any start space)〕 ● 手番プレイヤー時、スタートマスを決めるダイスを振る前に使用  
ダイスを振る代わりに、任意のマスをスタートマスにできる

〔追加アクション(1 further action)〕 ● 任意のタイミングで使用可能  
1回の手番の間に、既にアクションを行っていても、またもう1回アクションを行える

〔任意の商品(1 of any ware)〕 ● 自分のアクション中に使用可能  
任意の〔商品駒〕を1つ、ボード上から取ってストックに加える

〔1:1 交換(1:1 trade)〕 ● 自分のアクション中に使用可能  
自分のストックにある任意の“財産”1つを、ボード上のストックにある任意の“財産”1つと交換

〔建物アクション(1 building action)〕 ● 自分のアクション中に使用可能  
自分の〔所有マーカー〕が配置してある建物のアクションを1つ行う

*check!* 獲得した直後でも可  
*check!* 同じ建物での複数回アクションは不可  
*check!* 獲得した直後でも可  
*check!* 獲得した直後でも可  
*check!* 獲得した直後でも可